

## Escuela Educación Popular – sexto grado - Áreas de Especialidades Integradas

### GUÍA PEDAGÓGICA N°21 DE RETROALIMENTACIÓN DE ESPECIALIDADES

**Escuela:** Educación Popular

**CUE:** 7000260\_00

**Docentes de Especialidades:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

**Grado:** 6°

**Turno:** Jornada Completa

**Áreas Curriculares:** Educ. Tecnológica - Computación - Educ. Música - Artes Visuales - Teatro - Educ. Física – Educ. Agropecuaria – Inglés.

**Título de la propuesta:** “Una imaginación sin límites”

#### Contenidos:

- **Educación Musical:** - La voz cantada. – Ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos musicales no convencionales. – Modos de acción para producir sonidos: soplar, percutir, sacudir. -Ritmo.-Estilo.

- **Educación Tecnológica:** Análisis de proceso de producción. Interpretación de diagramas y gráficos que representan las secuencias de operaciones a realizar en un proceso.

- **Computación:** -Tipos de computadoras: Identificación. Características de cada una. -Hardware y software: Concepto. Clasificación.

- **Educación Agropecuaria:** Huerta agroecológica. Control de plagas. Preparados caseros para repeler insectos.

- **Artes Visuales:** La imagen bi y tridimensional. El movimiento. La línea. profundidad por el uso de luz La textura El color y sus mezclas.

- **Inglés:** saludos – meses del año – preguntas personales – números - can/can't.

- **Teatro:** Elementos del lenguaje teatral: personaje, espacio, tiempo, conflicto e historia. Puesta en escena. Teatro de mimo y pantomima.

- **Educación Física:** -Producción motriz con ajuste a situaciones problemáticas. - Resolución de situaciones problemáticas por medio de las Capacidades Coordinativas: desplazamientos, saltos (Salto en largo), de lanzamientos (coordinación óculo manual) y de capacidades condicionales: velocidad (carrera).

#### Indicadores:

- **Música:** 1-Diferencia intensidades (fuerte -suave). 2- Ejecuta correctamente el instrumento no convencional e identifica el modo de acción.

**Educación Tecnológica:** 1-Analiza el proceso de producción. 2-Completa el diagrama según la secuencia de operaciones. 3-Diseña y fundamenta su producto teniendo en cuenta la secuencia y los materiales adecuados.

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

## Escuela Educación Popular – sexto grado - Áreas de Especialidades Integradas

- **Computación:** 1- Compara y describe ventajas y desventajas de los distintos tipos de computadoras teniendo en cuenta sus características. 2- Distingue el hardware del software en una computadora. Fundamenta correctamente sus respuestas.
- **Educación Agropecuaria:** 1- Investiga sobre los distintos preparados caseros para plagas. 2- identifica los preparados caseros para combatir las plagas de la huerta.
- **Artes Visuales:** 1-Describe lectura de imagen sin ayuda. 2-Realiza las técnicas aprendidas. 3-Conoce los colores y sus mezclas.
- **Inglés:** 1- Comprende información escrita para diseñar diferentes alternativas de solución a problemas. 2- Selecciona vocabulario para responder preguntas. 3- Aplica el vocabulario y estructuras vistas en un contexto.
- **Teatro:** 1- Identifica los elementos del lenguaje teatral para llevar a cabo la puesta en escena. 2- Explora las posibilidades de expresión actoral que brinda la representación del mimo y la pantomima. 3- Trabaja y comunica lo realizado
- **Educación Física:** 1-Reconoce e identifica las disciplinas Atléticas. 2-Elabora respuestas motoras según sus posibilidades y limitaciones 3- Realiza las actividades y ejercicios propuestos de manera precisa.

**Desafío:** Jugar al juego “Imagina que eres... o estás...”

### Actividades (16/11 al 18/11)

En esta guía las señas de especialidades te proponemos **un juego en el que deberás dejar volar tu imaginación aplicando todo lo que aprendiste durante este año** para resolver algunas situaciones que te iremos presentando. **¡Tú puedes lograrlo!**

## Música

**Imagina que eres un integrante de una banda de música muy importante, cantas y tocas un instrumento construido por vos.**

Responde en el cuaderno:

- 1- ¿Qué estilo de música cantarías tu banda?
- 2- ¿Qué instrumento tocarías y como se llamaría? ¡Constrúyelo!
- 3- Para que suene tu instrumento: ¿hay que soplar, hay que golpearlo o hay que sacudirlo?
- 4- Elige la canción que más te guste del género que prefieras (rock, melódico, reggaetón, etc.)
- 5- Canta la canción mientras acompañas con el instrumento que construiste desplazándote al ritmo de la música.

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

## ● Educación Tecnológica

Imagina que eres un diseñador y constructor de juguetes y con esta pandemia debes ser creativo, resuelve este problema con los materiales que tienes en casa.

1- Observa los videos que te muestra la seño. Los videos también se enviarán por grupo de Whatsapp. También puedes imaginar algún juguete y con los materiales que posees en casa, realizar las actividades propuestas.

<https://www.youtube.com/watch?v=T3vGPZGuAiQ&t=9s>

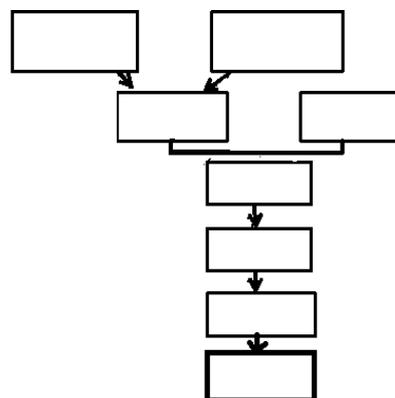
<https://www.youtube.com/watch?v=Kwjl0iDT4dw&t=28s>

<https://www.youtube.com/watch?v=TcsOslkSBuI>

2- Diseña (dibuja) y explica ¿Cómo realizaste el juguete? ¿Te gusto el juguete que diseñaste? ¿Qué dificultades encontraste al realizar el producto?

3- Completa el siguiente grafico teniendo en cuenta como armaste tu juguete, ubica las siguientes palabras en el gráfico:

**Elección del juguete - Diseño del juguete - Búsqueda de materiales - Selección de materiales - Armado - Decorado - Prueba - Modelo terminado.**



4- Envía fotos o video de tu diseño terminado.

## ● Computación

Imagina que trabajas en un local comercial que vende computadoras de todo tipo.

Viene un cliente a comprar una computadora, pero no está seguro si comprará una **notebook** o una **pc de escritorio**.



1- Tu trabajo será ayudarlo a decidirse, para ello deberás comentarle que es lo bueno (ventajas) y lo no tan bueno (desventajas) de cada una de ellas teniendo en cuenta sus características.

2- Si el cliente te comenta que la necesita para que estudien y jueguen sus hijos ¿cuál le recomendarías? ¿Por qué?

3- Si el cliente quiere que le armes una computadora de escritorio.

¿Qué partes del hardware no puede faltar?

¿Será necesario instalarle software? ¿Por qué?

**¡Espero la foto de tu trabajo por Whatsapp!**

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

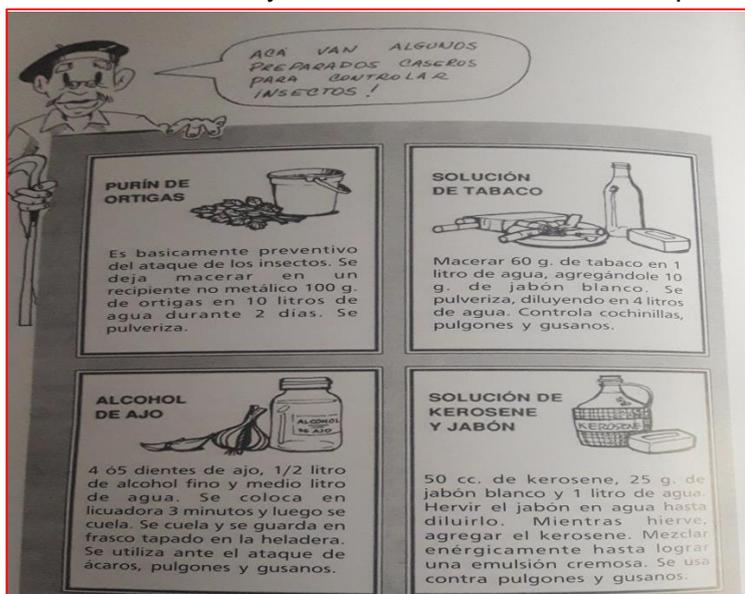
## ● Educación Agropecuaria

Imagina que eres un exterminador de plagas de la huerta que fue invadida por distintos tipos de insectos que la están destruyendo.

La aparición de una plaga responde a una situación de desequilibrio, ya que en la naturaleza difícilmente ocurra un ataque de parásitos.

Una forma de prevención es cultivar aromáticas y también tener los insectos que son benéficos

- 1- Lee la información.
- 2- Con los materiales que tienes en casa elabora dos preparados caseros para usar cuidando tu huerta. **Espero fotos de tu trabajo.**



## ● Artes Visuales

Imagina que eres un artista y vas a decorar el juguete que diseñaste y construiste en Educación Tecnológica:

Podrás utilizar los colores primarios y sus mezclas, realizando líneas y puntos creando una guarda.

- 1- Debes **observar** el círculo cromático y la reproducción en el grupo de Whatsapp.
- 2- Mira la imagen del cuadro **EL BUEN SAMARITANO de VAN GOH** y responde: (La señora te enviará la imagen por Whatsapp)

¿Qué ves en la imagen? ¿Qué están haciendo? ¿Qué colores utiliza el pintor? ¿Hay textura en el cuadro? ¿Si pudieras caminar allí, como sentirías el césped?

Describe el paisaje ¿Qué elemento plástico utiliza siempre en sus cuadros? ¿Qué emoción despierta en vos: triste, alegre, otra?

Se adjunta archivo de las actividades a observar.

- 3- **Debes enviar fotografía del trabajo y audio de las respuestas.**

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

 Inglés

Imagina que estás jugando al juego “preguntados”, y te toca una nueva categoría llamada **INGLÉS**. Elige la respuesta y consulta tu puntuación en el juego con tu profesora de inglés, Mercedes.



a) What's your name?  
My name is.....(completa)

b) How are you?

I'm

- |          |
|----------|
| 1) Happy |
| 2) Bye   |
| 3) Fine  |

c) How old are you?

I'm

- |             |
|-------------|
| 1) twelve   |
| 2) thirteen |
| 3) .....    |

years old.

d) When is your birthday?

It's in

- |            |
|------------|
| 1) May     |
| 2) January |
| 3) .....   |

e) What's your favourite season?

It's

- |           |
|-----------|
| 1) Summer |
| 2) Autumn |
| 3) Four   |

f) Can you.....?

- |                  |
|------------------|
| 1) play football |
| 2) dance         |
| 3) fly           |

2- Escribe nuevamente las preguntas del juego con otras respuestas en inglés para elegir.

**Espero fotos de tu trabajo.**

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

### Teatro

**Imagina que eres un personaje protagonista de una historia** (de tu interés) y cuentas tus aventuras escribiéndolas.

Recuerda respetar las partes de una narración: introducción, nudo y final y que en la historia no se debe utilizar la voz, solo se pone en juego la comunicación corporal y gestual. Por favor es para 2 minutos.

**Fílmate actuando la narración que escribiste** anteriormente y envía el video a tu profesora de teatro.

### Educación Física

**Imagina que eres un Atleta Olímpico y te convocan a participar en los Juegos Olímpicos en Atletismo. Solo puedes competir en tres disciplinas...**

De acuerdo a lo aprendido en educación física durante este tiempo: Responde en el cuaderno y envía una foto:

1. ¿En qué disciplina de Atletismo participarías teniendo en cuenta lo aprendido?
2. Nombra cada una de las disciplinas y explica su técnica (puedes ilustrar).
3. Realiza una actividad de cada disciplina demostrando su técnica.
4. Envía una foto de lo respondido en el punto uno y dos, y una foto realizando las actividades del punto 4.

Envía un video jugando al **juego “Imagina que eres... o estás...”**

Directora: Claudia Álvarez.

**Docentes:** Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.